

"OPERATION GUNSHIP"

Das muitas coisas que nunca mudam com o tempo, a que mais me impressiona são os jogos da Code-Masters.

Especialmente os da autoria dos maninhos Oliver (Oliver Twins).

Desde o seu primeiro trabalho, já há mais de 5 anos, têm sempre mantido a mesma linha.

Com o passar dos anos não evoluíram os conhecimentos e ficaram estagnados no seu mundo. Por esse motivo a última produção destes manos não é muito entusiasmadora.

Chama-se «**Operation Gunship**» e, como todos os jogos da «Code Master», é um habitual tiro ao alvo. Tudo começa com um desenho de apresentação razoável, cujo cenário é um helicóptero aterrador, capaz de matar centos de inimigos num piscar de olhos.

Mal o jogo carrega surge uma melodia agradável, há já algum tempo que não ouvia algo de semelhante no Spectrum.

Pudera, o compositor daquela maravilha é, nada mais nada menos, do que o famigerado David Whittaker. Já conhecido pelos pelos milagres sonoros que consegue fazer no ZX Spectrum.

Imaginem o que esta figura poderia fazer nos computadores

de 16 bits.

Ao ritmo da música vão surgindo no ecrã inúmeras mensagens, entre elas o menu e alguma publicidade aos próximos lançamentos da «Code Master». Entre esses títulos destacam-se o «BMW Simulator II» e «Grand Prix 2», tudo continuações de antigos jogos, que só agora conhecem as sequelas.

Se ainda fossem jogos bons que justificassem o esforço como o «Fairlight» e o «Great Escape», mas o que adianta fazer a continuação de um jogo mau que, só por si, já goza de publicidade negativa. É um autêntico desperdício de tempo e dinheiro.

O que realmente salva firmas destas de falirem é o preço baixo a que fixam os seus jogos.

Bem, voltemos ao «Gunship». Depois de termos escolhidas todas as opções (não se pode redefinir o teclado) começamos a jogar.

Conduzimos um poderoso helicóptero que tem como missão o salvamento de oito prisioneiros de guerra.

O pior é que estes homens não estão à vista. Depois da guerra ficaram detidos algures.

Para recuperar os prisioneiros temos que arrebaratar as prisões,

estacionar o helicóptero, dar-lhes algum tempo para subirem a bordo.

Parar no ar durante esses momentos é que pode ser prejudicial à saúde.

De um lado estão os barcos inimigos, que não cessam de disparar tiros, do outro os helicópteros, tanques e bases.

Depois de recolhermos todos ou somente alguns prisioneiros regressamos à base para nos reabastecermos de combustível e munições.

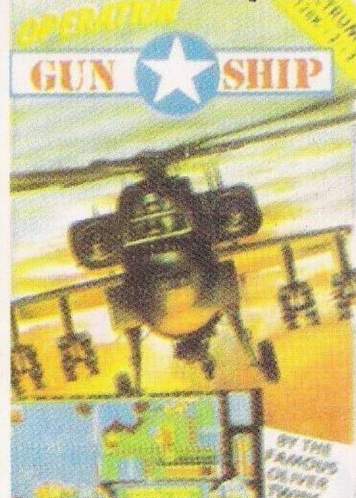
Se o combustível chega e sobra para as missões, o armamento é escasso, sobretudo nos mísseis. E é tudo o que o jogo oferece, pois quando se acaba uma missão, começamos outra, de novo, praticamente igual à anterior. A única diferença é a maior qualidade de inimigos com mísseis teleguiados e a localização dos prisioneiros.

Tecnicamente o jogo não tem qualidade suficiente para entusiasmar os jogadores.

Os gráficos são simples, monocromáticos, e bem pequenos, pois a «Code Masters» tem o hábito de preencher o ecrã com efeitos. Assim o espaço onde a acção se desenrola fica limitado.

Quanto ao som, a conversa é

Cassete de computador



outra, mas não é só isso que faz um jogo bom, apenas ajuda.

Bem, está tudo dito sobre «Operation Gunship».

Diverte ao princípio, mas passado pouco tempo acaba por cair na monotonia.

Se a «Code Masters» não evoluir nos próximos lançamentos vai-se dar muito mal no futuro.

Nome: «**Operation Gunship**»

Género: **Ação**

Gráficos: **65%**

Dificuldade: **70%**

Som: **80%**

Apreciação global: **Ver antes de comprar**

SECÇÃO DO LEITOR

A secção do leitor desta edição é aberta com o **Victor Ferreira** que nos faz uma série de perguntas, umas com resposta outras não.

Aqui vão algumas: em relação ao representante oficial da Commodore em Portugal, há pouco tempo atrás era a Comercial Laborum, mas esta marca já se instalou em Portugal com o nome "Commodore Portuguesa Electrónica, S.A."

A existência de um clube de utilizadores do C 64 é-nos desconhecida, mas pode ter a certeza que existe pois este computador, ultimamente, tem sido muito divulgado.

Passemos de seguida aos leitores que desejam trocar jogos por correspondência.

Nuno Gaspar, Rua Luís de Camões 39, 2 Dto, Algés, 1495 Lisboa.

Ricardo Lucas, Avenida 25 de Abril, 45 1º Esq., 2200 Abrantes.

Pedro Tomás, Rua Miratejo, n.º 184, Tramagal, 2200 Abrantes.

O **Dário Filipe** é possuidor de um Commodore Amiga 500 e gostava de entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador para trocar ideias e programas profissionais, especialmente de programação, pois já está farto de usar o computador só

para jogar.

Quem estiver interessado pode contactar o Dário pelo telefone 275 34 63(Almada).

Finalmente recebemos notícias boas: pessoas que utilizam o computador com finalidade diferente de jogar.

Outro exemplo disso é o **Victor Ferreira** que nos remeteu uma montagem de um botão de "reset" no C64. É muito útil, especialmente para a introdução de "pokes".

De momento é-nos impossível publicar essa montagem, mas quando surgir o momento oportuno todos os leitores poderão desfrutar o botão e meter os "pokes"

mais facilmente.

Mas, enquanto o botão não chega, fiquemos com os "pokes" mais enviados pelo Victor:

Poke 775,200 – List Ligado

Poke 775,167 – List Desligado

Poke 788,49 – Run Stop Ligado

Poke 788,52 – Run Stop Desligado

Poke 56325,5 – Cursor Rápido

Poke 56325,255 – Cursor Lento

E assim encerramos a secção do leitor.

Para a próxima semana regressamos com mais temas e, possivelmente, dando mais atenção ao Commodore 64.

40

"POKES" E DICAS

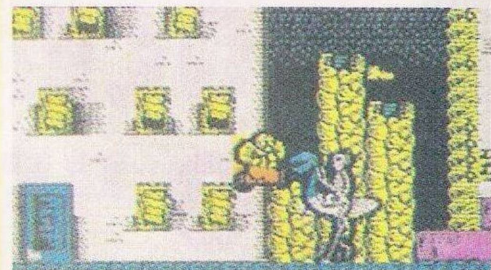
Mais uma vez chega o tão apetecido espaço de «pokes» e dicas.

Hoje estreamos de um modo bem especial, com alguns 'pokes' para o Commodore 64 que só agora começou realmente a ter adeptos em Portugal.

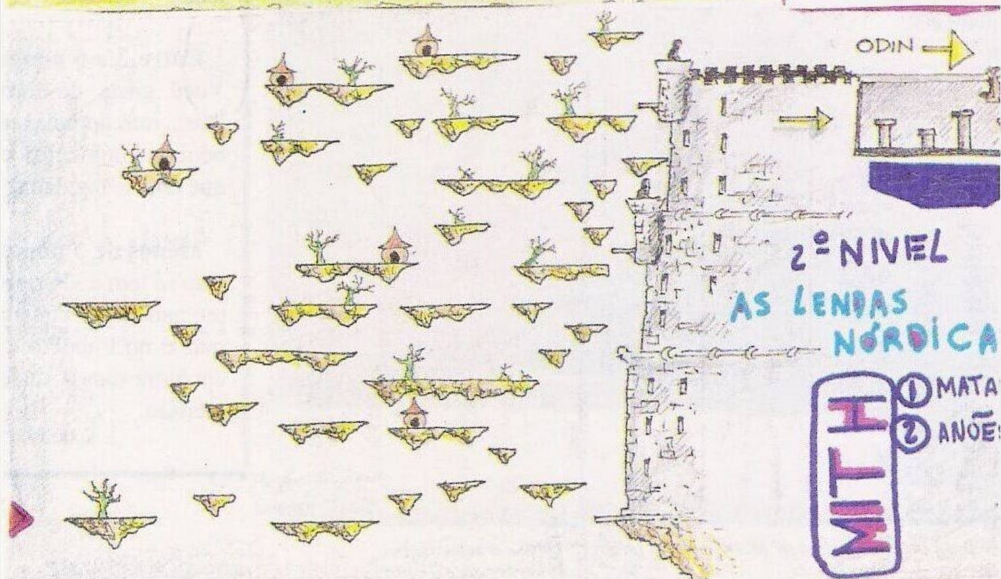
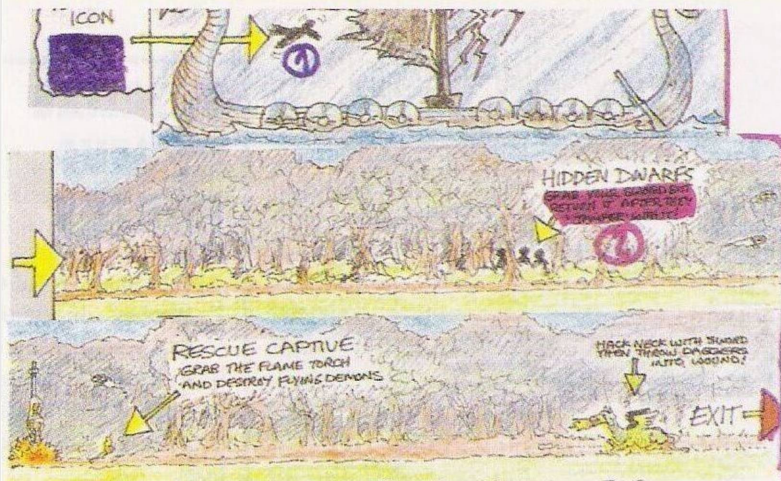
Aqui estão eles:

- «Neptun» – Poke 7870,60
 - «Jungle Hunt» – Poke 2242,234: Poke 2243,234
 - «Fort Apocalypse» – Poke 36339,153 (obtêm-se 98 helicópteros) ou Poke 14697,0: Poke 14760,0: Poke 36366,0
 - «Hunchback» – Poke 9521,234: Poke 9522,234: Poke 9523,234
 - «Ghostbusters» – Name: Alex
Account – Yes
N.º: 26322111 (ou 02103604)
 - «Karnov» – Poke 32991,165
 - «Scooby Doo» – Poke 7450,96
 - «Spy Hunter» – Poke 35914,255
 - «Trap Door» – Poke 14914,96
- Voltamos agora ao mundo do Spectrum mas nas próximas edições o C64 regressará.
- «Agent X 2» – Chaves de acesso:
2.ª Parte – Here come ol' flat top
3.ª Parte – There's no escaping it
 - «Hundra» – Poke 42478,0

- «Renegade 3» – Poke 38500,0: Poke 39095,0 (tempo e vidas inf.)
- «Star Force» – Redefinir as teclas como 'tronic' para adquirir vidas infinitas
- «Salamander» – Poke 38498,0: Poke 35616,0: Poke 38592,0
- «R-Type» – Poke 37452,0
- «Hellfire Attack» – 10 For a =50000 To 50017: Read b: Poke a, b
20 Next a
30 Load "" Code: Load "" Code: Randomize
Usr 50000
40 Data 33,89,195,34,144,234,195,96,234
50 Data 175,50,225,162,205,91,155,251,201
- «Pink Panther» – Poke 27616,201: Poke 27314,201: Poke 64242,58
- «El Mundo Perdido» – 10 For i= 65400 To 65403: Read a : Poke i, a
20 Next i: Load ""
30 Data 1,73,122,201
- «Rambo» – Poke 38841,24
- «Paperboy» – Poke 48023,201: Poke 50580,0
- «Aliens» – Poke 24683,0: Poke 31014,0: Poke 24680,n (n.º de ecrã)
- «Wells Fargo» – Poke 53658,255: Poke 53688,n (n=n.º da fase)
- «Arkanoid II» – Poke 37485,195: Poke 37922,0



- «Mask» – Poke 34318,201: Poke 37067,195
- «Predator» – Poke 39409,201: Poke 39434,201: Poke 36141,0: Poke 39801,0
- «Bombscore» – Códigos do teletransportador: Zepha, Delta, Niltro, Ytron, Quart, Xylem, Cript
- «Nightmare Rally» – Premir Simbol Shift e Q para passar de nível
- «Over Lander» – 10 Clear 24999: Load "" Code: Load "" Code
20 Randomize Usr 28672: Load "" Code 16384
30 Load "" Code: Cls: Load "" Code: Load "" Code
40 For x=63876 To 63883: Read a : Poke x, a
50 Next x
60 Data 175,50,87,115,195,0,91,225,251,201
70 Randomize Usr 63744
- «Ghostbusters» – Para começarem o jogo com \$8500, escrevam Codebusters no nome e usem a conta 00166605
- «Blasteroids» – 10 Clear 24576: Load "" Code: Poke 61111,0
20 Poke 65112,91: For f=23296 To 23302: read a
30 Poke f, a: Next f
40 Data 175,50,52,111,195,0,223
50 Randomize Usr 65000
- «Dragon Ninja» – Poke 38918,0: Poke 38684,1
- «Live & Let Die» – Poke 27261,201
- «Ninja Comando» – Poke 29076,255
- «Casanova» – 10 Poke Val "23693", Not Pi: Clear Val "24699"
20 Load "" Screen\$: Poke Val "22518" Val "201"
30 Ranomize Usr Val "22505" : Poke Val "49729" Val "24"
40 Poke Val "53153", Val "54": Poke Val "53155", Not Pi
50 Poke Val "53157", Not Pi
60 Randomize Usr Val "24700"
- «Booty» – Poke 58294,0



E por esta edição terminámos os 'pokes'.
Agradecemos aos leitores: **Marco Nunes, Bruno Stuart, Pedro Tomás e Rui Miguel** por terem enviado o material acima exposto.
Aproveito esta ocasião para apelar a todos os nossos colaboradores que costumam enviar 'pokes', que não nos remetam material falso pois, ultimamente, temos constatado a abundância de "pokes" malucos. A maior parte deles nem chegava a dar algum efeito, pois era impossível.
Não façam malandricas destas. Se realmente querem colaborar e não sabem descobrir 'pokes', não é o fim do mundo, basta ir a uma revista ou o melhor é procurar por dicas ou elaborar um mapa.
Não custa nada.
O nosso endereço é o seguinte:
«Correio da Manhã»
«Os Jogos no Computador»
Rua Mouzinho da Silveira, 27 - 1200 Lisboa